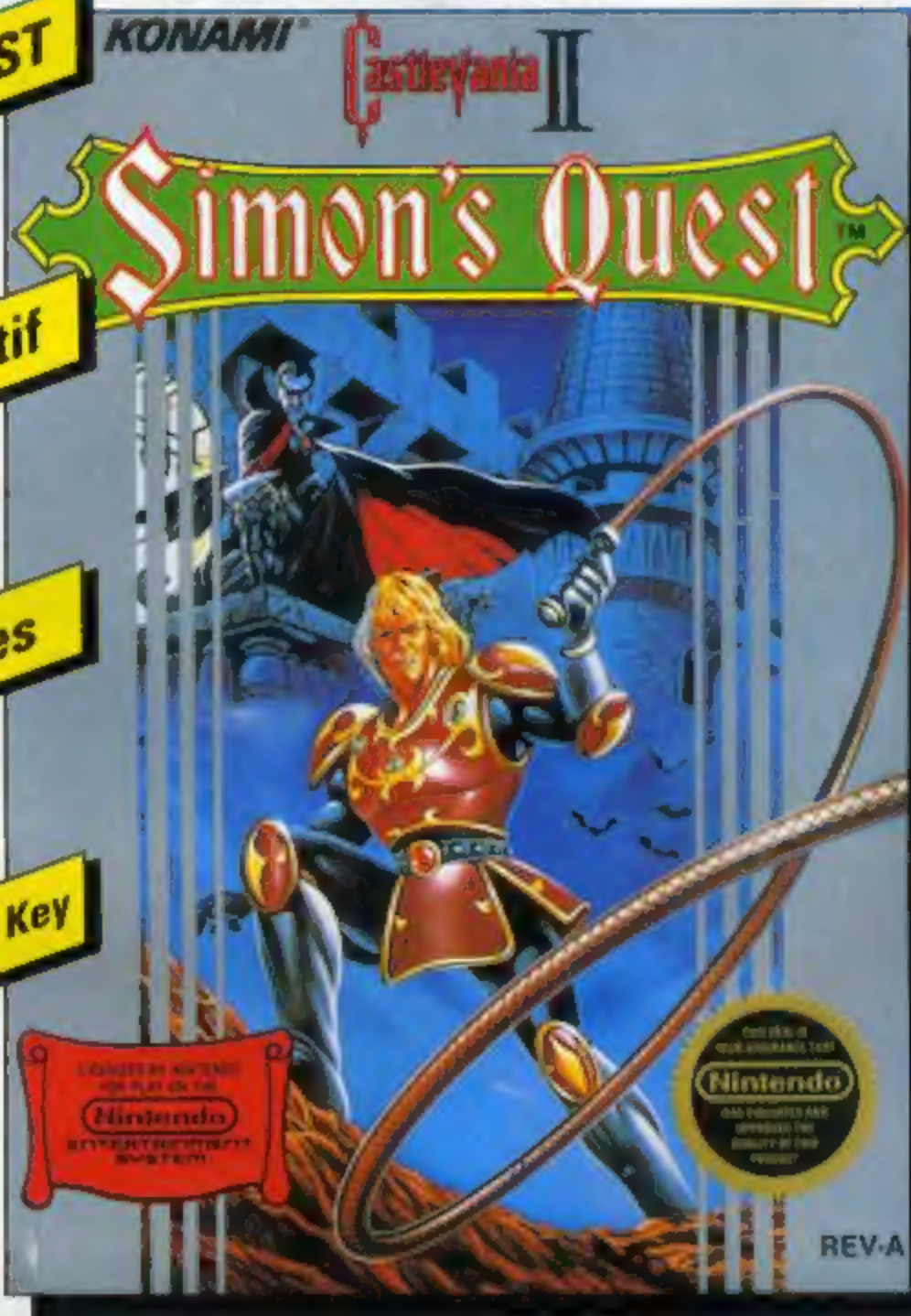
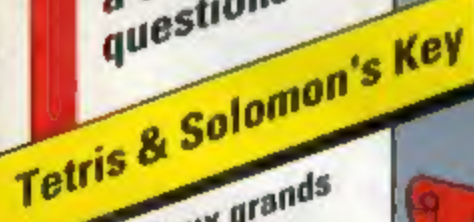




SIMON'S QUEST



- comment aborder les palais dans Zelda II.

SERIES AVENTURES

Goonies II™
 Kid Icarus™
 Legend of Zelda™
 Mega Man™
 Metal Gear™
 Metroid™
 Robo Warrior™
 Simon's Quest
 Super Mario Bros.™
 Super Mario Bros. 2™
 Zelda II - Adventure of Link

SERIES D'ACTION

Airwolf
 Balloon Fight™
 Clu Clu Land™
 Cobra Triangle™
 Ice Climber™
 Kung Fu™
 Pinball™
 Tiger Hall™
 Wizards & Warriors™



SERIES PISTOLETS

Duck Hunt™
 Gunshoe
 Hogan's Alley™
 To the Earth™
 Wild Gunman™

Faites Votre Sélection!

**Vous trouverez ci dessous la liste
des jeux actuellement disponibles pour le
SYSTEME NINTENDO.**

SERIES PROGRAMMABLES

Excitebike™
 Mach Rider™
 Wrecking Crew™

SERIES CLASSIQUES ARCADE

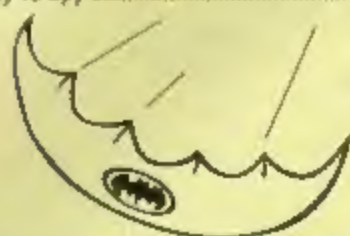
Alpha Mission™
 Castlevania™
 Donkey Kong™
 Donkey Kong 3™
 Donkey Kong Classics
 Galaga™
 Gradius™
 Gunsmoke™
 Ikar Warriors™
 Life Force™
 Popeye™
 Rygar
 Rush 'N Attack™
 Section Z™
 Solomon's Key
 Top Gun™
 Trojan™
 Xevious™

SERIES SPORT

Double Dribble™
 Fighting Golf
 Golf
 Ice Hockey™
 Mike Tyson's Punch-Out!™
 Pro Wrestling™
 Rad Racer™
 R.C. Pro-Am™
 Slalom®
 Soccer
 Tennis
 Track & Field II™
 Volleyball
 Wrestlemania™

A VENIR

Batman Été
 Fester's Quest Été
 Skate or Die Été
 Teenage Mutant Hero Turtles Été
 Tetris Été
 Bionic Commando Automne
 Blades of Steel Automne
 Bubble Bobble Automne
 Double Dragon II Automne
 Paperboy Automne
 Silent Service Automne
 Spy vs Spy Automne



Tous les noms de personnages et tous les titres de jeux publiés dans ce magazine sont des marques déposées ou des droits d'auteurs de Nintendo Co., Ltd. En plus, sont des marques déposées ou sujet à des droits d'auteur les noms suivants: R.C. Pro-Am © 1987 Rare, Ltd.; Ice Yard Fight © 1983 et 1985 Atari; Kung Fu © 1984 Iron Corp.; Rad Racer © 1987 Square Co., Ltd.; Top Gun™ et © 1987 Paramount Pictures Corp., produit en coopération avec Ocean Software; © 1987 Konami; Goonies II™ Warner Bros. Inc. © 1987 Warner Bros.; © 1987 Konami; Castlevania, Gradius et Rush 'N Attack™ Konami; Ghost 'N Goblins et Trojan™ Capcom USA, Inc.; et Ikar Warriors™ Spac Corporation of America, Inc.

Club Nintendo®
 BP 14
 95311 CERGY PONTOISE CEDEX
 FRANCE



LA LETTRE DE SUPER MARIO

Salut! J'espère que vous vous régalez à découvrir les nouveaux jeux sur votre console Nintendo; ils sont vraiment géants! Ce numéro vous présente les dernières nouveautés sorties chez Nintendo et pour vous

mettre en appétit vous trouverez dans la rubrique Coup d'Oeil Furtif des informations sur cinq titres qui paraîtront prochainement.

Pour permettre au **Club Nintendo** de continuer à vous offrir le service le plus efficace et le plus agréable possible, nous avons décidé d'étoffer notre magazine. Ce qui nous permettra d'aborder un plus grand nombre de jeux, de consacrer plus d'espace à notre rubrique Trucs & Astuces, et d'une manière générale d'améliorer la qualité globale de la revue. Nous pouvons désormais intégrer une rubrique spéciale qui dans ce numéro portera sur "Tetris" et "Link" et une rubrique sur le Top des cinq meilleurs jeux (à condition que Luigi veuille bien s'arrêter de jouer à "Tetris" et se mette à compter vos bulletins de vote!).

Autre intérêt: nous allons pouvoir vous donner plus d'informations sur les titres qui s'annoncent. Le Coup d'Oeil Furtif est certainement l'une des rubriques les plus appréciées du **Club Nintendo** et, avec le nombre incroyable de super jeux annoncés cette année, nous allons avoir besoin d'espace pour les présenter tous!

Les lettres que vous nous envoyées prouvent clairement que le **Club Nintendo** vous plaît. Maintenant qu'il s'agrandit, nous espérons bien qu'il va vous plaire encore plus!

Amusez-vous bien...

Nintendo est la marque déposée de Nintendo Co., Ltd. et le nom 'Club Nintendo' est utilisé avec l'agrément de Nintendo Co., Ltd. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sans permission. 'Super Mario' et 'Super Mario Bros.' sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. Le Club Nintendo magazine est produit par Nintendo Co., Ltd.

© Nintendo Co., Ltd. 1990.

Sommaire

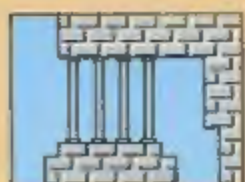
La Lettre de Super Mario	3
"Adventure of Link" Special.	4
Revue de "Solomon's Key"	6
Revue de "Tetris"	8
"Tetris" Champion du Monde	10
Les 5 Meilleurs Jeux et	
Les Meilleurs Scores	11
Revue de "Simon's Quest"	12
Trucs et Astuces	14
Les Astuces de Nos Lecteurs	17
Brèves revues	18
Coup d'œil Furtif	19
Boîte aux Lettres	22



Président	Super Mario
Editeur	Mark Smith
Photographies	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing
	Nintendo Co. Ltd.
Bureau d'Édition	Club Nintendo
	B. P. 14
	95311 Cergy-Pontoise
	Cedex
	France
Imprimerie	Catalyst Publishing
	Angleterre
Téléphone (Fr)	16 (1) 34 64 77 55

The Adventure of LINK

Vous avez un problème avec les palais de "Zelda II"? Vous trouvez les chevaliers rouges et les coulées de lave trop difficiles à surmonter? Eh bien, comme d'habitude, vous pouvez vous fier à nous pour vous prêter main forte. A commencer par ce numéro où l'on vous donne des indications sur les deux premiers palais...

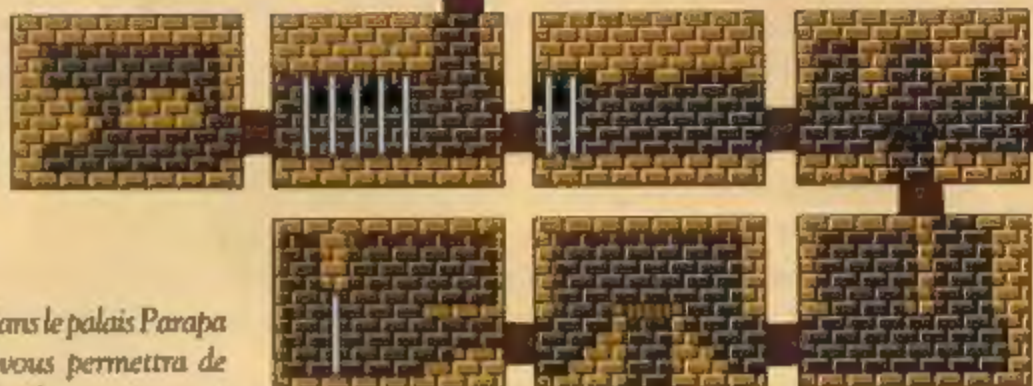


LE PALAIS PARAPA

Avant de vous rendre au premier palais, apprenez par cœur la formule magique Shield du vieil homme de Rauru. Vous pourrez ainsi réussir la première épreuve, même avec un niveau d'énergie peu élevé.



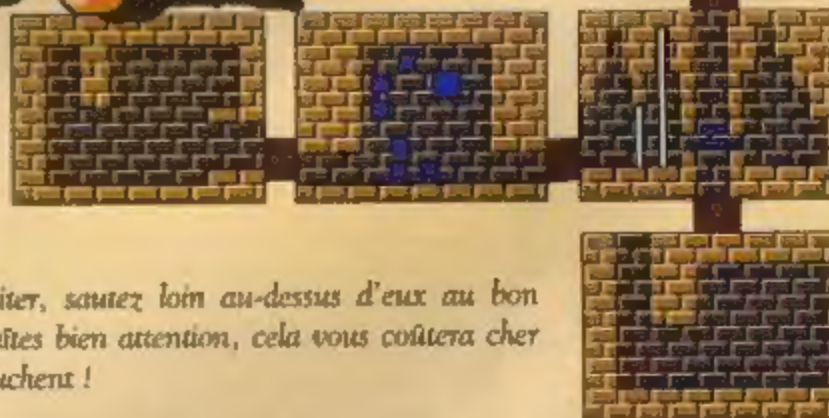
L'objet qui se trouve dans le palais Parapa est la bougie. Elle vous permettra de voir les ennemis dans les cavernes, et augmentera ainsi vos chances de les vaincre.



Au moment où vous parvenez au Palais Swamp, toutes vos capacités doivent au moins atteindre le niveau quatre. Ne vous aventurez pas plus loin si vous n'avez pas ce niveau : vous risqueriez de passer un sale quart d'heure!

Dans ce palais, cherchez le gant magique car il vous permettra de fracasser des blocs, et il est indispensable si vous voulez venir à bout de ce palais tout comme des autres palais.

Avant de pouvoir trouver le gant, vous allez affronter une avalanche de blocs.



Pour les éviter, sautez loin au-dessus d'eux au bon moment. Faites bien attention, cela vous coûtera cher s'ils vous touchent!

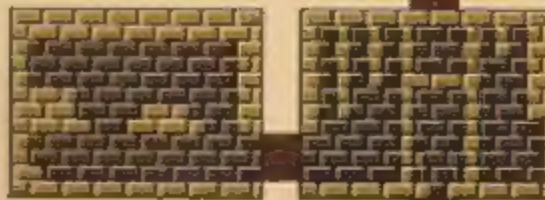
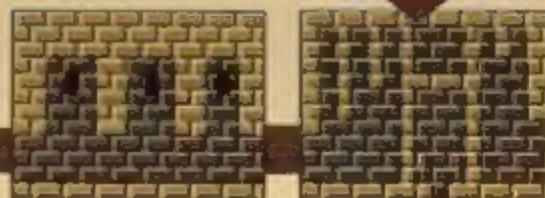
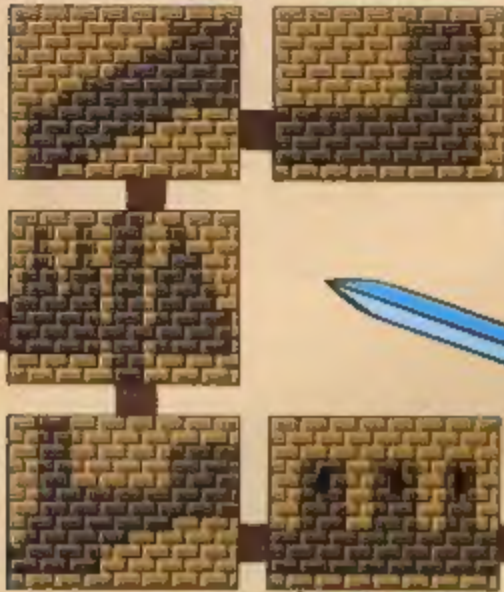
A la fin du palais Swamp, vous allez rencontrer Helmethead. Vous pouvez l'attaquer de la même façon que Horsehead, mais il vous faudra quelques efforts de plus pour l'anéantir. Et vous devrez également vous méfier de ses casques qui semblent bien vivants...!



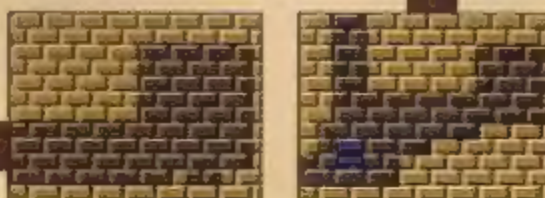
Un certain nombre de ponts s'écroulent au fur et à mesure que vous les traversez; pour éviter de vous écrouler avec eux, ne vous arrêtez surtout pas de marcher ! Ne vous arrêtez pas pour les points d'expérience qui se trouvent parfois sur ces ponts tant que vous ne maîtrisez pas complètement Link - un seul faux pas peut vous être fatal !



Le gardien du premier palais est Horsehead, qui bat l'air de sa baguette mortelle dès que vous l'approchez. Pour en venir à bout, tenez-vous contre le bord gauche de l'écran, et n'arrêtez pas de sauter et d'agiter votre épée en l'air.



LE PALAIS SWAMP



SOLOMON'S KEY

A Deux Doigts de la Catastrophe..

Il y a bien longtemps de cela, le puissant magicien Solomon bannissait tous les démons du royaume des fées et les enfermait dans un livre magique intitulé "Solomon's Key". Malheureusement, les démons sont parvenus à s'enfuir et c'est à vous, loyal serviteur du Roi, de vous rendre sur le signe de la constellation, terre de prédilection des démons, afin de les enfermer à nouveau dans le livre magique...



**POUR REUSSIR
CHAQUE NIVEAU**

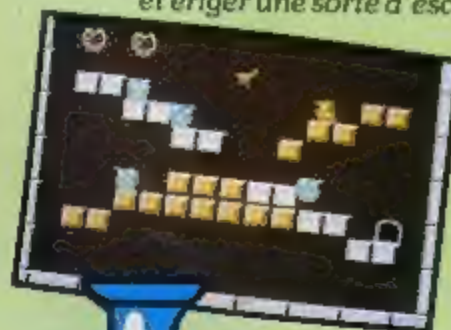


Le signe de la constellation est composé de cinquante pièces différentes, chacune d'elles correspondant à une partie essentielle du jeu. A chaque niveau, Dana (vous-même) doit obtenir la clef et se frayer un chemin jusqu'à la porte. Cela vous semble simple? Ne vous y fiez pas.



Certaines pièces sont incroyablement faciles à franchir, et cependant elles vous coûtent de nombreuses vies avant de trouver le bon chemin. Les itinéraires les plus simples sont parfois les meilleurs. Mais ce n'est pas toujours le cas : d'autres pièces sont vraiment difficiles et exigent de vous des réactions très vives et une grande rapidité de réflexion pour échapper à l'ennemi et vous emparer de la clef!

La possibilité de construire des blocs est un atout essentiel. En effet, certaines pièces sont littéralement recouvertes de ces blocs. Vous devez créer des plates-formes qui mènent aux objets importants, détruire les blocs qui vous empêchent d'arriver à destination, et ériger une sorte d'escalier pour pouvoir gagner de la hauteur. Ce pouvoir magique a une autre utilité, expliquée dans les paragraphes "Méthodes d'attaque".



POUVOIRS

En plus de la possibilité de construire des blocs, un grand nombre d'autres objets aident Dana tout au long de sa quête: des potions explosives, des horloges et des potions désintégrantes, qui doivent toutes être utilisées au bon moment pour être efficaces.



METHODE D'ATTAQUE 1



La meilleure et la plus simple façon de venir à bout des démons consiste à utiliser les boules explosives. Toutefois, la quantité que vous pouvez transporter est limitée, et encore faut-il que vous les ayez trouvées! On vous conseille de ne les utiliser qu'en dernier recours - essayez d'abord d'esquiver les attaques ennemies.

METHODE D'ATTAQUE 2



QUE LA FETE COMMENCE!



"Solomon's Key" est la combinaison savante d'un jeu d'arcade et d'un jeu stratégique, qui devient très vite incontournable!

Avant de vous lancer dans un nouveau niveau, nous vous conseillons d'étudier attentivement la composition de l'écran, et de rechercher le chemin le plus sûr qui mène à la clef, en essayant d'éviter les confrontations inutiles avec les habitants hostiles.

L'autre façon de détruire les ennemis consiste à construire un bloc en travers de leur route et, dès qu'ils sont montés dessus, à les détruire avec votre baguette magique. Le démon tombe alors et se désintègre en touchant le sol. Il faut un brin de pratique avant que cette méthode soit bien au point, mais vous devez absolument la maîtriser si vous voulez progresser dans le jeu.

Non seulement "Solomon's Key" exige de bons réflexes, mais il met aussi le cerveau à rude épreuve, en ne vous laissant que très peu de temps pour décider de votre prochaine manoeuvre. Aux premiers niveaux, le temps est moins compté, les ennemis sont moins nombreux et les chemins qui mènent à la clef plus variés. Mais, au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, la situation gagne en intensité, et votre temps de réponse est bien plus court.

Si vous voulez maîtriser "Solomon's Key", vous allez devoir apprendre à jongler avec ces deux méthodes d'attaque. La construction de blocs comme passage obligé pour les monstres est capitale, et devra être utilisée dès le début du jeu.

Des fées sont également retenues prisonnières dans chaque pièce, et attendent d'être secourues. Vous pouvez les sauver en ramassant un certain objet et, si vous parvenez à en sauver dix, vous vous verrez gratifié d'une vie supplémentaire.

Si vous cherchez un jeu qui fait travailler votre matière grise et qui exige une bonne stratégie, ne manquez pas "Solomon's Key". Vous n'allez pas le réussir en deux coups de cuillère à pot, mais vous en profiterez longtemps et intensément!



TETRIS

**UNE
ENIGME
ORIGINALE**

"Tetris" est différent des jeux que nous venons de passer en revue. Il n'y a ni trace de tir ni de recherche éperdue, mais il fait appel à votre bon sens et à vos réflexes face à votre console! Et, si vous croyez qu'un jeu dans lequel on doit placer en rang des blocs qui tombent n'est pas votre truc, alors réfléchissez-y à deux fois. Dès que vous aurez commencé à jouer à Tetris, vous ne pourrez plus vous en passer!!



Tétrade carrée

La tétrade carrée est idéale pour remplir deux lignes simultanément.



Tétrade T

Cette tétrade permet de compléter les modèles en forme de marche d'escalier.



Tétrade I

C'est la seule forme qui vous permette de compléter un "Tetris".



Tétrade Z

Il existe deux formes "Z" différentes (la seconde étant l'inverse dans un miroir de la première). Bien qu'elles soient très utiles pour combler les vides biscornus, vous devez quand même faire attention à ne pas en empiler trop à la fois.



ELABORATION DE FORMES AVEC TETRIS

Le principe de "Tetris" consiste à manipuler des formes tétrades de façon à former des lignes, évitant ainsi que les formes ne dégringolent dans tous les sens depuis le haut de l'écran. Vous pouvez faire tourner et bouger les formes à gauche comme à droite pour les faire rentrer dans l'espace que vous voulez, en tenant compte de la tétrade suivante qui doit tomber et qui s'affiche sur le bord gauche de l'écran. Lorsqu'une ligne est constituée, la pile de blocs tombe dans l'espace que vous venez de libérer.

Ce principe semble un peu compliqué, mais tout deviendra très clair dès que vous commencerez à jouer!!



Tétrade L

Là encore, la tétrade "L" apparaît sous la forme normale et sous la forme inverse. Elle est utilisée principalement pour remplir les espaces qui sont hauts de deux blocs.

A PROPOS DE TETRIS

"Tetris" a été conçu par un savant russe, Alexey Pajhitov, en 1985, et n'a cessé depuis lors de séduire et d'intriguer les possesseurs d'ordinateur personnel partout dans le monde. Il est peut-être de conception très simple, mais c'est l'un des jeux qui donnent le plus à penser, et il vous tient vraiment en haleine! C'est aussi l'un des jeux les plus prenants de la console Nintendo, rivalisant avec des classiques tels que "Super Mario Bros." et "The Legend of Zelda" en matière de divertissement.

POUR COMPLETER UN TETRIS

Pour compléter un "Tetris", et obtenir un maximum de points, vous allez devoir former quatre lignes en un seul coup. Pour y arriver, il vous faudra une bonne dose d'habileté et de jugeotte pour former un tas qui vous permette d'obtenir le "Tetris", ainsi qu'un brin de chance pour trouver la bonne tétrade qui vous permettra de le compléter. Au début, tout semble bien compliqué, mais je vous assure que le jeu en vaut la chandelle!



**Commencez à
former votre tas
dès le début.**



**Assurez-vous que
vous avez laissé un
espace au bord...**



**Votre patience
sera bientôt
récompensée...**



... par un Tetris!!!

COMMENT TERMINER LE JEU

Si vous obtenez un score particulièrement élevé, ou parvenez à finir l'un des jeux B, vous voyez alors s'afficher l'un des nombreux écrans finals pendant le calcul de votre score global. Et, si vous complétez vingt-cinq lignes au niveau 9, hauteur 5 (JEU B), vous pouvez vous préparer à une surprise de taille...



JEU A

Dans le jeu A, tout ce que vous avez à faire c'est d'empêcher la pile d'atteindre le haut de l'écran. Il y a dix-neuf niveaux de vitesse, de 0 à 19, et toutes les 10 lignes vous passez à un niveau supérieur. Au fur et à mesure que vous progressez, la chute des Tétrades s'accélère, donc maintenez le tas le plus bas possible et n'attaquez le Tetris qu'aux tous premiers niveaux.



JEU B

Le jeu B est légèrement différent: vous choisissez une hauteur de blocs pré-formés à manipuler, et vous devez compléter vingt-cinq lignes pour gagner. La hauteur peut aller de 0 (aucun bloc) à 5 (tout un tas de blocs!!), et vous devez ensuite travailler sur cette base pour compléter les lignes. Au début, tout semble relativement facile, mais dès que vous commencez à prendre de la vitesse et de la hauteur, il vous faut faire appel à toutes vos facultés!



L'OUEST SE HEURTE AU BLOC DE L'EST

Sous le regard avisé d'Alexey Pazhitnov, concepteur de Tetris, le jeu a commencé dans le studio de télévision. Comme le programmeur russe me l'a expliqué par la suite, "différentes personnes jouent de différentes façons. Il est essentiel de développer une stratégie et un style de jeu personnels". Il en sait quelque chose: c'est un grand passionné de jeux d'énigmes, trouvant dans les titres les plus constructifs "une tâche et un défi plus captivants", que ce soit à créer comme à jouer.

La compétition a pris la forme d'un jeu "par deux", le joueur ayant remporté le plus grand nombre de victoires en dix minutes prenant part au round suivant. Ce mode de jeu, possible uniquement sur une console Nintendo japonaise (connue sous l'appellation Famicom), permet de raccorder deux machines via une simple interface. Vous devez alors soit compléter 30 lignes, soit forcer votre adversaire hors de son écran en formant 2, 3 ou 4 lignes simultanément. Vous ajoutez ainsi à vos adversaires une pile de blocs tout en vous en libérant.

Même si la répétition était relativement équilibrée, la compétition proprement dite était loin d'être égale. Mon adversaire japonais avait une bien plus grande maîtrise de ce style de Tetris, forme de jeu tout à fait nouvelle pour les Européens. Malheureusement, Claire a perdu contre un Américain, qui participait au jeu depuis les Etats-Unis par l'intermédiaire d'une liaison téléphonique complexe. Et même si Hans a battu son adversaire thaïlandais au premier round, il a dû lui aussi se résigner face à l'Américain. Il a résumé les résultats pour l'Europe par ces simples mots: "Nous sommes venus, nous avons vu, nous avons perdu!"

Le vainqueur du jeu auquel j'ai participé n'a pas si bien réussi dans le deuxième round: son adversaire, et futur champion, était un compatriote qui s'est avéré trop dur à battre, même pour l'Américain qui a trouvé à qui parler dans une finale époustouflante.

Quant à moi, après une tentative infructueuse d'interview par les Japonais (leur Anglais est tout de même meilleur que mon Japonais!), je me suis consolé tant bien que mal en buvant du café japonais et en ruminant de bien noires idées. La victoire sera peut-être pour une prochaine fois...

Le 23 mars dernier, un événement très spécial a eu lieu à Tokyo, événement retransmis à la télévision auprès de millions de foyers japonais. Huit des joueurs de Nintendo Entertainment System les plus performants du monde se sont réunis pour un concours "Tetris" afin de déterminer quel serait le champion du monde (officieux s'entend). Trois Européens étaient engagés dans la compétition: Claire Saunois, conseillère en jeux en France, Hans Janssen, créateur des graphiques de la version NES de "Tetris" et joueur (et comédien) pour le moins étonnant! Et enfin, il y avait votre serviteur, éditeur du Club Nintendo et modeste joueur à ses moments perdus.



TOP DES CINQ MEILLEURS JEUX

Quels sont les jeux favoris des possesseurs de console Nintendo? Découvrez-les ici! Les adhérents du Club Nintendo de toute l'Europe nous ont communiqué leur top des cinq meilleurs jeux et vous trouverez ci-dessous le résultat. Continuez à nous faire parvenir vos votes en donnant ce petit travail à Luigi, vous êtes sûr qu'il ne fait pas de bêtises pendant ce temps-là!

JEUX

Super Mario Bros. 2
Legend Of Zelda
Super Mario Bros.
Track and Field II
Mike Tyson's Punch-Out!!

SERIES

AVENTURE
AVENTURE
AVENTURE
SPORTS
SPORTS

Envoyez votre top des cinq meilleurs jeux
(classés par ordre de préférence)
à la même adresse que pour
les autres correspondances

MEILLEURS SCORES A BATTRE

CASTLEVANIA
Robin Jonsema, Hollande 1 162 300
José Fernandez, France 1 042 900

GHOST AND GODLINE
Ken Phillips, Grande-Bretagne 4 626 900
Patrick De Pauw, Belgique 414 100

GRADIUS
Paul Stokes, Grande-Bretagne 2 021 800
D M Hart, Grande-Bretagne 202 000

GOLF
George Caster, G-B 11 en dessous du par
John Gatheridge, G-B 6 en dessous du par

GUNSMOKE
Patrick De Pauw, Belgique 675 090
Paul Stokes, Grande-Bretagne 362 800

KID ICARUS
Roger Masters, Grande-Bretagne 9 999 999
Corne Staal, Hollande 9 999 999

LEGEND OF ZELDA
D M Hart, G-B Termine en 0 vie
Rene Jonsema, Hollande Termine en 0 vie

KUNG FU
Jeremy Jobis (14), Belgique 960 240
Robin Jonsema, Hollande 708 210

MEGA MAN
Theo Strick, Hollande 3 261 600
Olivier Prioul, France 3 195 000

MACH RIDER
John Layton, Hollande 238 270
Michel Marguin, France 187 260

PINBALL
J L Van Berg, Hollande 645 110
Robin Jonsema, Hollande 447 910

R C PRO-AM
Karl Webber, G-B 262 335
Chris Dye, G-B 185 025

ROBOWARRIOR
J L Van Berg, Hollande 7 161 900
Jim Wilson, G-B 5 974 000

RUSH'N ATTACK
David Roy (16 ans), France 1 345 400
Alex Meley, G-B 1 363 100

TROJAN
Luis Jorda, Espagne 340 500
Robert Criland, Grande-Bretagne 124 650

Et voilà! Encore quelques efforts et vous arriverez à les battre. Si c'est déjà fait, n'oubliez pas de nous envoyer votre score, avec votre nom, votre adresse, votre âge et une photo de l'écran à l'appui à l'adresse suivante:
Club Nintendo, BP 14, 95311 CERGY PONTOISE CEDEX, FRANCE

LE RETOUR DU COMTE

Saluez donc comme il se doit le Comte Belmont, le malchanceux. Il a plutôt mal pris ce qui "Castlevania". Et, comme il est loin d'être beau Belmont, le guerrier responsable de tous ses maux du maléfice du Comte, et sa seule et unique chance de vitaux de Dracula, puis à les détruire dans son

**BIENVENUE EN
TRANSYLVANIE**

EXPLORATION DE LA TRANSYLVANIE ET DE SES VILLAGES

La plupart des aventures de Simon se passent dans les forêts et les marécages de Transylvanie. Tout au long de son périple, il va devoir combattre les dangereuses créatures qui peuplent cette terre; pour y parvenir, il devra utiliser ses attributs à bon escient et récupérer tous les coeurs (argent) laissés par les ennemis anéantis.

Un certain nombre d'obstacles viendront au-devant de lui, autant d'épreuves que notre héros va devoir surmonter. Empoisonnés? Que cache la colline Deborah? Les villages de Transylvanie sont remplis de secrets, de dangers, de trésors. Les

LES MORCEAUX MANQUANTS

Pour mener à bien sa quête, Simon doit impérativement retrouver les éléments suivants. Certains d'entre eux sont d'ailleurs dotés de pouvoirs magiques.

L'OEIL

Des que vous l'aurez découvert dans le Manoir Brahmin, il vous permettra de voir les recueils d'indices.

L'ANNEAU

Vous devrez vous battre férocement pour prendre cet objet dans le Manoir d'Aruba.

LA COTE

Cet os est dissimulé dans le Manoir de Bokerley, il pourra servir de bouclier au moment opportun.

LE COEUR

Le coeur de Dracula, froid comme la mort, est caché dans le Manoir de Lauber. Vous allez devoir le montrer à quelqu'un pour traverser une certaine région dangereuse de Transylvanie.

L'

Vous devez aller dans Bodley.



Club
Nintendo

No 3/90

ATE

Dracula, vampire
s'est passé dans
le joueur, il a jeté un mauvais sort sur Simon
heureux. Simon se meurt maintenant victime
ence de survie consiste à dérober les organes
Manoir de Castlevania...

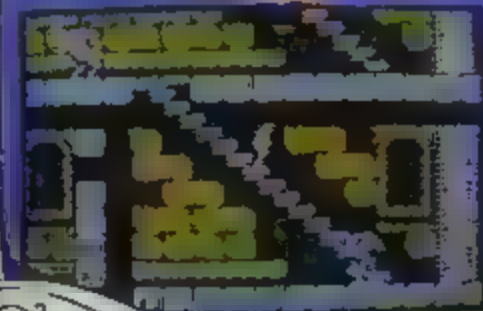
E

es de
ruses
genre
action
naux



travers sa progression en Transylvanie.
monter. Comment li insérer les manoirs
Quelles le manoir retrouvera-t-il au leti
d'influence et recourir à sa ion que
plin qui le mènera à Dracula.

Le tent le maléfice dont souffre Simon per met à ses ennemis de gagner
en puissance et en menace. Dès que la
nuit tombe, il devra donc être
à l'ennemi à tout lent en approchant
le danger. Chaque région, prêt à
l'ennemi à l'attaque surprise.



NGLE

découvrez
Manoir de

Le manoir est donc le lieu où le
le joueur va se battre. Simon rencontrera
des habitants qui lui donneront des
conseils et des objets utiles. Il peut
être très utile de les aider à se battre.
Il peut aussi être utile de les aider à se battre.
Il peut aussi être utile de les aider à se battre.

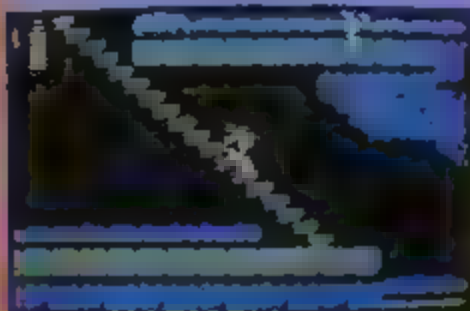
RETOUR A CASTLEVANIA

Les jours de Simon sont comptés. Il a ARSÈNE (MENT) pour le Comte avant
que le manoir s'effondre. Il se bat pour le manoir et le Comte. Mais grâce à
notre aide, il peut le sauver. Il peut le sauver. Il peut le sauver.



A LA RECHERCHE DES MANOIRS

Six manoirs sont dissimulés en Transylvanie, dont cinq renferment
chacun un des organes de Dracula. Simon les explorera l'un après
l'autre en s'assurant qu'il est bien armé d'un pieu en bois pour
ramasser la partie du corps de Dracula. Les manoirs contiennent



également des recueils qui
renferment de précieux indices
sur la Transylvanie et les sbires
du Comte.

Vous serez certainement amené
à rencontrer des gardiens
féroces et arrogants. Simon
devra rassembler toute son
adresse et sa force pour
affronter ces monstres.



Trucs et Astuces



METAL GEAR



POUR TROUVER LES CARTES

"Metal Gear" est l'un des jeux les plus fascinants de la console Nintendo. Vous devez donc passer un certain temps à l'explorer avant de découvrir les objets dont vous avez besoin. Les cartes clés sont bien sûr d'une importance capitale pour tous vos super-espions. Nous allons donc vous révéler quelques indices pour retrouver les six premières cartes.

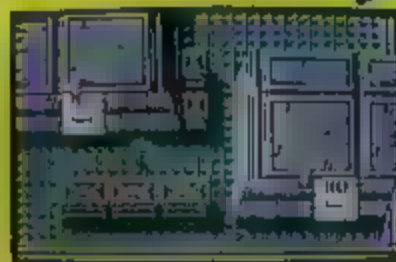
CARTE 1

Rendez-vous à la porte principale de la première partie du jeu, et cherchez le camion du milieu



CARTE 2

Pour commencer vous devez vous rendre au troisième étage du premier immeuble, et partir de la chaudière descendre d'un écran aller quatre écrans sur droite, et passer la porte la plus éloignée



CARTE 3

Après vous être fait capturer, vous allez devoir entrer dans la pièce Shotgunner puis passer la porte en bas à gauche



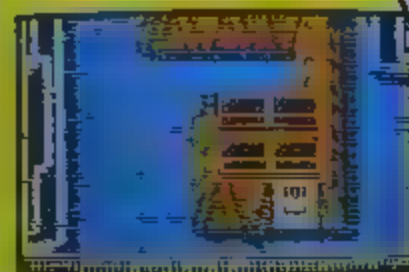
CARTE 4

Passez au nord du premier immeuble, et entrez dans le camion du bas



CARTE 5

Vous trouverez la carte numero 5 sur le toit du deuxième immeuble



CARTE 6

Rendez-vous au premier étage du deuxième immeuble allez à droite, en passant par la grille puis montez et traversez la brèche qui ramène au sol. Suivez le chemin qui descend prenez à gauche puis montez, et enfin passez la porte qui se trouve à droite en utilisant la carte 5



THE GOONIES II

obtenir les lunettes et aussi comment arriver au monde sous-marin.

Pour obtenir les lunettes...

Il est indispensable d'avoir les lunettes pour parvenir au monde sous-marin, sans elles, vous ne pouvez en effet obtenir la combinaison de plongée. Vous devez tout d'abord aller au monde de glace. Passez ensuite à gauche et en bas de la vigne, puis allez à l'extrême droite où vous trouverez l'autre porte. À l'intérieur, montez dans une salle et tapez sur le mur du fond avec le marteau pour faire apparaître un coffre. Ouvrez-le et les lunettes sont à vous!



Pour obtenir la combinaison de plongée...



La première chose à faire est de traverser le pont. Une fois de l'autre côté, descendez le long de la vigne, puis descendez le long de la vigne suivante que vous voyez sur la gauche. Maintenant, allez à droite jusqu'à ce que vous rencontriez une vigne montante. Après l'avoir escaladée, dirigez-vous sur la droite jusqu'à une porte.

Franchissez le seuil puis, frappez le mur du fond avec votre marteau et retrouvez-vous dans le passage secret. Dirigez-vous sur votre gauche, jusqu'à ce que vous rencontriez une vigne qui descende jusqu'au niveau suivant. Utilisez-la et franchissez la porte que vous voyez sur la gauche.



Une fois la porte passée, dirigez-vous à gauche et frappez sur le mur du fond au marteau puis

montez encore d'une salle. Chaussez vos lunettes et vous verrez apparaître un coffre. Ouvrez-le, et vous voilà en possession de la combinaison de plongée. C'était plutôt simple, non?



Pour passer au monde sous-marin



Vous devez tout d'abord rebrousser chemin jusqu'à la porte où vous avez trouvé les lunettes. Une fois la porte passée, montez d'un niveau, puis allez à gauche et vous trouverez une petite mare. Utilisez la combinaison de plongée, en sélectionnant la commande outils, puis appuyez sur la touche B. À vous le grand plongeon dans le monde sous-marin!

QUELQUES CONSEILS DE PROS...

Devant le nombre croissant de questions que nous recevons, nous avons décidé de leur consacrer une page entière! Si vous avez des problèmes, écrivez-nous, et nous ferons de notre mieux pour y répondre dans le magazine!



L'EPEE MAGIQUE

Dans le premier et dans la seconde quête, les gens se font tous devoir d'arracher les cheveux à chercher l'épée magique. Pour éviter une épidémie de calvitie précoce parmi les joueurs de Nintendo, nous vous suggérons de ne pas le faire.

PREMIERE QUETE

Dirigez-vous dans l'angle supérieur droit du cimetière, puis poussez la troisième pierre. Ensuite, sautez dans la fosse centrale de tombes.



DEUXIEME QUETE

Comme pour un grand nombre d'objets de la deuxième quête, l'épée magique a été déplacée. Pour la trouver, allez à Spotted Rock et dirigez-vous sur la droite, aussi loin que vous le pourrez. Vous allez vite tomber sur un écran contenant deux pierres. Poussez l'une d'entre elles et vous découvrirez l'épée.



Noubliez surtout pas que dans les deux quêtes, vous devez posséder 12 conteneurs de pierres pour pouvoir vous en parer de mieux.

LA LETTRE -

DEUXIEME QUETE

Rendez-vous à l'endroit où se trouvait le bracelet magique dans la première quête. Vous remarquerez qu'il s'y trouve encore. Maintenant, montez l'échelle et allez au-dessus de votre tête. Dirigez-vous sur la gauche aussi loin que vous le pourrez, et grimpez à l'échelle que vous trouverez. Allez à la gauche à nouveau, et empruntez la première échelle qui descend que vous rencontrerez. Sur votre droite se trouvent six pierres.



Vous pouvez aussi aller à l'endroit où se trouvait le bracelet magique dans la première quête.

POUR PARVENIR AU CIMETIERE SANS LA LETTRE

Rendez-vous à l'endroit où se trouvait le bracelet magique dans la première quête. Vous remarquerez qu'il s'y trouve encore. Maintenant, montez l'échelle et allez au-dessus de votre tête. Dirigez-vous sur la gauche aussi loin que vous le pourrez, et grimpez à l'échelle que vous trouverez. Allez à la gauche à nouveau, et empruntez la première échelle qui descend que vous rencontrerez. Sur votre droite se trouvent six pierres.

Une autre jeu pour lequel nous recevons beaucoup de questions est "Castlevania".

Il semblerait que Frankenstein, Igor, et le Grim Reaper vous causent de gros problèmes! Mais rassurez-vous, pourfendeurs de Vampires, les réponses sont à portée de main...



Pour mettre toutes les chances de votre côté, il est préférable d'utiliser les bombes. Lorsque vous vous en approchez, courez vite et sautez jusqu'à la dernière série de doubles blocs en face de Frankenstein, et lancez les bombes pour essayer de le coincer lui et Igor. Continuez à lancer des bombes et à fouetter les monstres, et la victoire est à vous!



LE GRIM REAPER

La meilleure arme contre le Grim Reaper est le bouclier à trois coups. Dès que vous entrez dans le niveau, passez rapidement sur la plate-forme du milieu, tournez-vous vers la droite, sautez et tirez trois coups. Sautez et sautez sur la plate-forme de gauche, tenez-vous contre le mur et tirez encore. Lorsque les faucilles apparaissent, sautez en bas pour éviter celles qui passent en l'air, et avec votre fouet, chassez celles qui vous arrivent droit dessus. Retournez alors sur la plate-forme de gauche et recommencez votre attaque. Continuez à tirer, et le Grim Reaper ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir!



LES ASTUCES DE NOS LECTEURS

No 3/90 **Club Nintendo**

Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à vous en sortir, n'hésitez pas à appeler le **SOS NINTENDO** au 16 1 34 64 77 55. Des conseillers répondront à vos questions du lundi au vendredi de 9h à 19h (18h le vendredi). Vous pouvez également nous contacter sur le 0 M n tel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-dessous.

De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter les milliers d'autres lecteurs en les envoyant à l'adresse ci-dessous.

TRUCS ET ASTUCES
Club Nintendo
BP 14
95311 Cergy-Pontoise Cedex
France



Lorsque vous êtes dans la cour du château, sautez par-dessus la porte, et continuez à marcher sur votre droite. Vous allez voir apparaître un trésor!!

Alain Chartier - France



Les joueurs de "Gradius" pourraient bien être heureux d'apprendre qu'il existe des zones de passage au niveau un et au niveau trois. Pour passer du niveau un au niveau trois, vous devez tirer sur toutes les cabanes ennemies, et chaque fois que vous en abattez une, vérifier que le chiffre des milliers est bien pair. Ensuite, lorsque vous serez arrivé à la fin du niveau, vous passerez directement au niveau trois. Pour passer du niveau trois au niveau cinq, abattez simplement dix des têtes Moai puis terminez le niveau.

Joshua Jones - Angleterre

Vous pouvez obtenir une vie supplémentaire au niveau un si vous retournez votre vaisseau contre le rocher suspendu juste avant les volcans.

A. Koreman - Hollande



Pour affronter le Grand Puma, vous devez tout d'abord remporter le titre, puis dix autres combats. Lorsque vous affrontez le Puma, ne tentez aucun déplacement fardé - vous devez d'abord épuiser par des coups de pied puis à la première occasion le projeter hors du ring. Evitez-le à tout prix !! Jusqu'à ce que l'arbitre ait compté jusqu'à 14 ou 15, puis frappez-le à toute allure et revenez sur le ring. La victoire est à vous sauf si, par malheur les choses se retournent contre vous et c'est vous qui restez hors du ring !!

N. Daniels
York



Pour obtenir le feu d'artifice sur "Super Mario Bros.", vous devez arrêter le dernier chiffre de votre temps sur 1 3 ou 6 à la fin du niveau. Vous obtiendrez le nombre de feux d'artifice correspondant.

Kevin Nicholson - Angleterre



Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, appuyez simplement sur A et START simultanément et vous reprendrez au point où vous étiez, comme si vous n'aviez rien perdu.

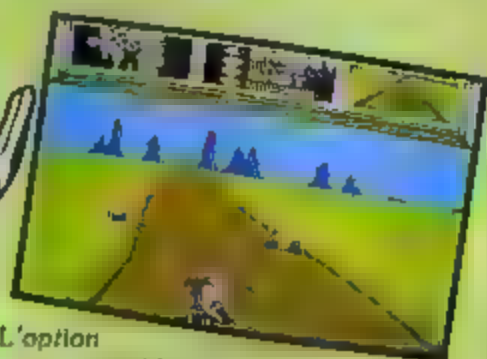
Eric Verde - France

VIDEO SHORTS

Le but de "Mach Rider" est d'atteindre la fin de chaque étape, en détruisant les véhicules ennemis qui pullulent maintenant sur les routes. Chaque course comporte des virages épineux, qui devront être abordés avec la plus grande maîtrise et dans un temps record que vous devez respecter pour terminer l'étape.



Précipitez-vous dans le futur avec "Mach Rider" de Nintendo: la terre entière a été envahie par d'impitoyables insectes extra-terrestres nécrophages. Enfourchez votre moto et pourchassez les pour les empêcher de parvenir à leurs fins. Ils ne vont sûrement pas prendre votre attaque à la légère!!



L'option programmable vous permet de concevoir votre propre itinéraire dans le jeu. Cette option combinée avec la très grande vitesse et une action passionnante vont certainement vous faire dresser les cheveux sur la tête pendant des heures et des heures!

AIRWOLF

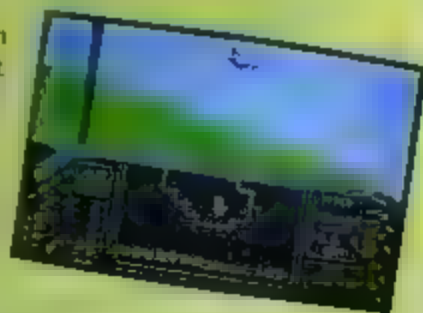
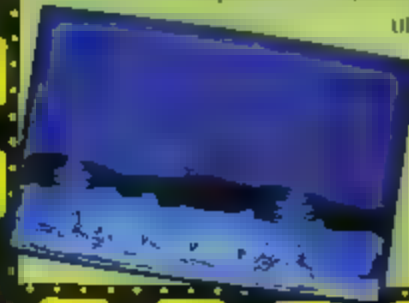
Si vous projetez d'envoyer "Airwolf" au-delà des lignes ennemies pour sauver des douzaines de prisonniers de guerre, sachez que seul Stringfellow Hawke a l'expérience et le courage nécessaires pour piloter ce tout dernier modèle d'hélicoptère militaire. Vous êtes Hawke, rappelé en service actif, pour une dangereuse mission.



Inspiré de certaines séquences de cinéma et doté d'une grande rapidité de réaction, Airwolf vous garantit des heures et des heures d'évasion. Avant de secourir les prisonniers, vous devez affronter des vagues déferlantes d'avions qui vous attaquent. Arme de missiles à tête chercheuse les plus perfectionnées et de mitrailleuses, vos chances sont minimes même si en détruisant les tours de contrôle de l'ennemi vous parvenez à en abattre quelques-uns.

En survolant les bases ennemies, vous aurez besoin de vous ravitailler à partir d'un point de rendez-vous secret. Pour guider l'hélicoptère jusqu'à destination (que ce soit le point de ravitaillement ou l'endroit où sont retenus les prisonniers),

utilisez tout simplement votre manette pour déplacer l'icône de la partie inférieure de l'écran. Ensuite, au moment d'atterrir, faites très attention aux éclairs d'obus volants, et guidez votre appareil lentement. Si vous touchez terre trop vite, vous pouvez dire adieu à l'une de vos vies!

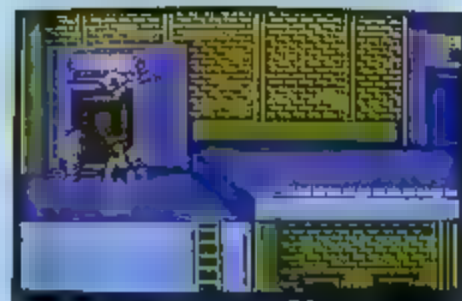


Ce jeu est vraiment indispensable pour les montus de séries télévisées!

Coup d'oeil Furtif

Un petit coup d'oeil sur quelques jeux prochainement disponibles...

DOUBLE DRAGON II



Votre petite amie, Marion, a été abattue par les impitoyables Guerriers Black Shadow, renommés pour leur sadisme violent. Aidé de votre frère vous avez décidé de la venger et de chasser toute la bande hors de la ville.



Mais deux pauvres garçons feront-ils le poids face à une armée entière de brutes féroces? Vous allez devoir recourir à tous les arts martiaux que vous connaissez. Ne reculez devant rien et mettez de côté votre pitié : ces gangsters en ont-ils eu pour Marion?



Il est grand temps d'améliorer votre technique de combat, vos lancers de pied et vos uppercuts. C'est la seule arme dont vous disposiez pour vaincre les Guerriers Black Shadow. Et n'oubliez surtout pas que la meilleure défense reste l'attaque...

Guettez l'aventure de "Double Dragon II" dans un de nos prochains numéros.

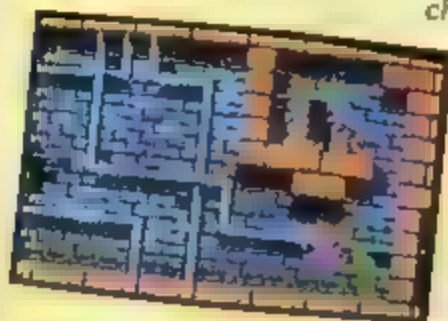
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Retrouvez vos héros de bande dessinée: Leonardo, Donatello, Raphaël et Michelangelo avec "Teenage Mutant Hero Turtles". Les voici réunis dans une nouvelle aventure qui ne décevra pas les fans du feuilleton télévisé ou de la bande dessinée.

Les quatre super-tortues doivent traverser des égouts et des paysages sous-marins, et voyager dans un wagon blindé pour livrer une bataille désespérée contre l'ignoble bande des Foot Clan. Leur chef, Shredder,

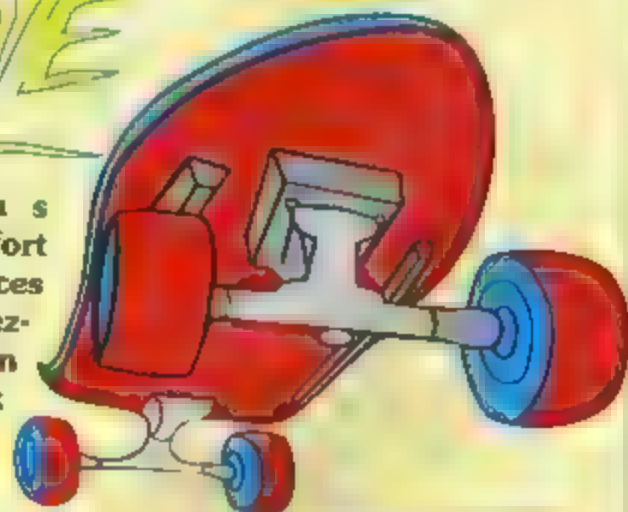
cherche à dominer le monde entier, et ne reculera devant rien pour parvenir à ses fins. Seuls nos héros carapaçonnés oseront lui barrer la route

"Teenage Mutant Hero Turtles" vous garantit tout le plaisir et l'action des dessins animés peuplés de voyous, et tout cela en moins de temps qu'il ne vous en faut pour avaler une pizza!



SKATE OR DIE

Vous estimez-vous assez fort pour résister aux extravagances de Lester sur son skateboard? Allez-vous devenir l'as du quartier, ou bien laisserez-vous votre réputation en prendre un sérieux coup? Si vous êtes prêt à relever le défi, apprenez vite fait le jargon des pros, emparez-vous de votre planche et entrez dans la danse du skateboard!

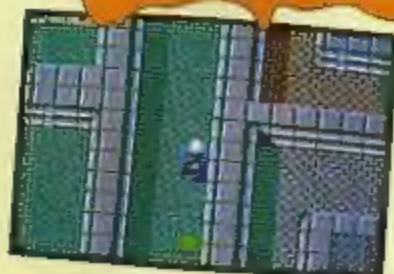


Avec votre grande maîtrise du skateboard, vous allez devoir étourdir les foules au cours de cinq rencontres différentes, incluant des épreuves de freestyle, de saut en hauteur, et de descente. Vous avez du pain sur la planche (ha! ha!) pour empocher le titre de Numéro Un du skate!



Préparez-vous à affronter Lester et le reste de la bande dans ce tout nouveau jeu de Konami. Vous en saurez plus dans le prochain numéro du Club Nintendo et vous allez vous régaler!

FESTER'S QUEST



Les autres habitants n'ont pas eu cette chance, ils ont été irradiés et téléportés dans l'OVNI! Et c'est maintenant à l'Oncle Fester de voler à leur secours.

"Fester's Quest"

comporte un grand nombre d'écrans différents allant des rues de la ville jusqu'aux égouts souterrains. Fester doit trouver le chemin qui mène à l'OVNI en explorant la ville et le réseau souterrain. Il devra affronter les extra-terrestres et se défendre avec les objets qu'il découvrira sur sa route.

"Fester's Quest" est un jeu étrange et étourdissant, qui va se répandre dans votre ville prochainement.



BATMAN

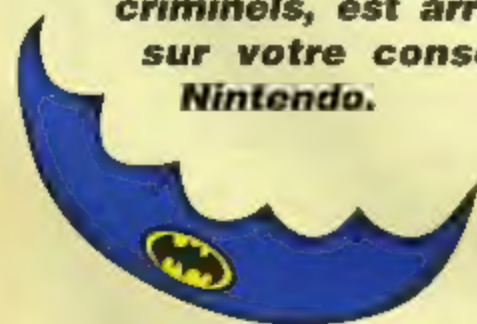
Loin au-dessus des rues de Gotham où règne le crime, une ombre insaisissable, plus sombre que la nuit, se détache furtivement contre la ligne des toits. "Batman", l'ennemi juré des criminels, est arrivé sur votre console Nintendo.



Joker, l'incarnation du diable, menace à nouveau la vie des habitants de Gotham. Cette fois, il va tenter de répandre un gaz paralysant qui gèle le visage de ses victimes dans un vilain rictus qui rappelle son propre visage défiguré. Batman dispose de toute une gamme d'armes sophistiquées pour l'arrêter à tout prix. Il doit se frayer un chemin à travers les ruelles de Gotham et traquer son ennemi jusqu'à l'inévitable épreuve de force.



Une animation extraordinaire et une action pleine de rebondissements font de Batman un jeu fantastique. à ne pas manquer!





Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cedex,
France.

Boîte aux Lettres

Chers lecteurs,
Trois jeunes petits génies, membres du Club Nintendo, ont eu l'excellente idée de nous faire parvenir de jolis poèmes que nous publions dans ce numéro.

Ode à Mario Bros,

Super Mario II est un drôle de jeu,
Grâce à qui naissent de nombreux heureux.
L'astucieux toad et la malicieuse princesse
champignon
Sont avec Luigi nos nouveaux compagnons.

Malgré les périples et les dangers
Que nos héros doivent affronter,
Les vaillants personnages
Savent rester sages.

Leur rapidité et leur dextérité
Sauront un jour l'emporter,
Dans le pays féérique des cauchemars.

Qui nous mène dans un trou noir
Un étrange et fantastique chaos:
L'univers des jeux Nintendo.

**Jean-Joseph Laffont
et Nicolas Nieto**



J'ai dix ans, je m'appelle Arnaud
Et je suis fan de Nintendo.
Au Club je suis abonné
Et je me suis bien amusé.
Comme cassettes, j'ai Castlevania et Zelda
avec lesquelles j'ai beaucoup de joie.
J'ai aussi Super Mario et Goonies II
Dont je suis très heureux,
Egalement Mike Tyson Punch-Out!
Contre lequel je suis toujours out!
J'ai aussi Mega Man, Ice Climber et Donkey
Kong
où je fais beaucoup de bong!!
Egalement Athletic World et Gymshoe
Où j'ai très chaud,
Mais dans tous les jeux durs,
Ce que je préfère c'est l'aventure,
Et pour vous montrer mon entrain
Je vous envoie des dessins.
J'ai essayé de faire un poème
Dont j'espère que vous aimerez le thème.

Arnaud Levent

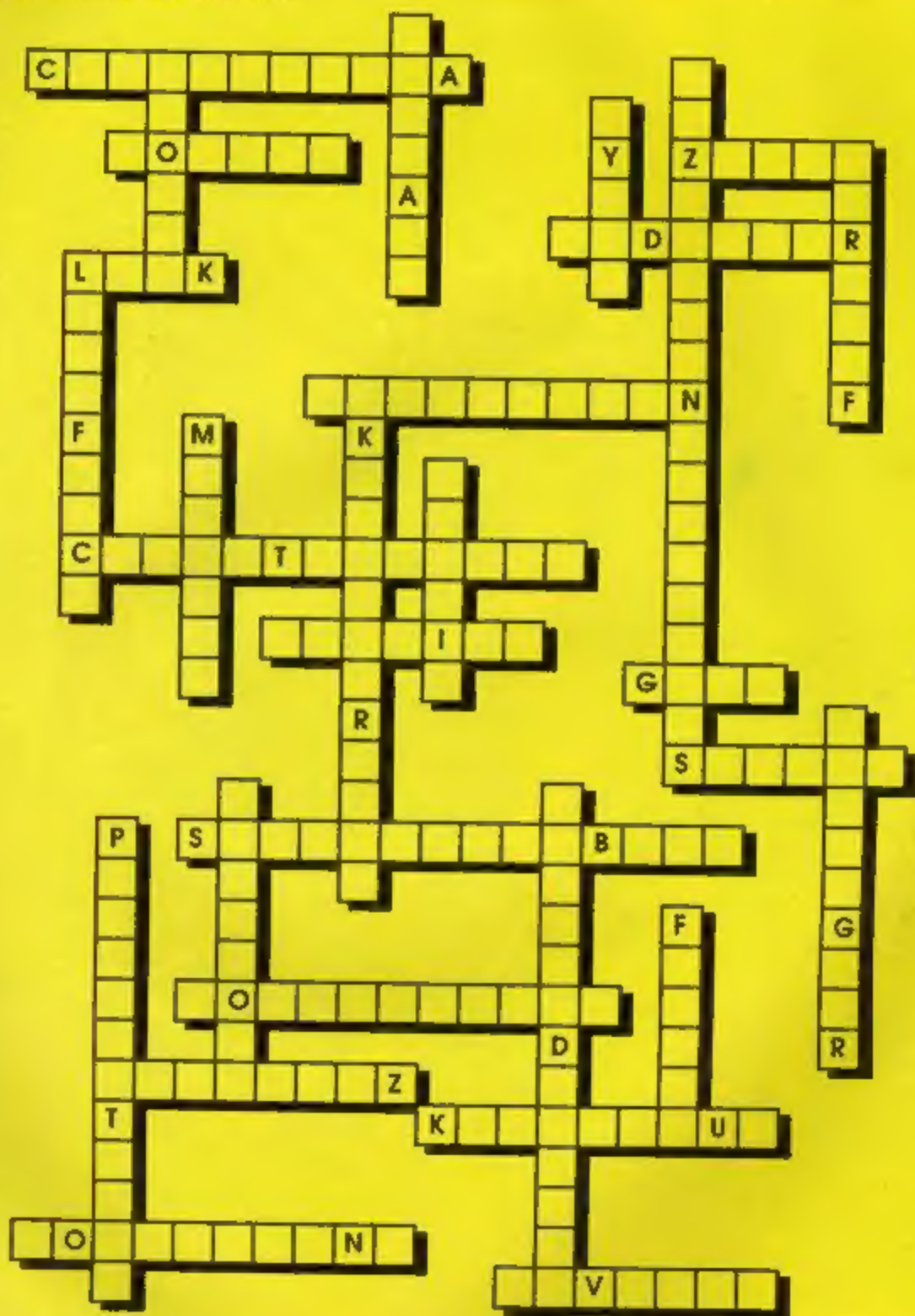


**Un grand merci à tous ceux
qui nous font part
spontanément de leurs bonnes
idées. Même Mario en est resté
bouche bée!!!**

POUR LE PLAISIR!

Club
Nintendo

Vous connaissez bien les jeux Nintendo, alors que diriez-vous d'utiliser vos connaissances dans notre petit jeu? Il vous suffit de chercher les titres dont une lettre a été placée sur la grille pour vous aider à la compléter. Nous tenons à remercier le jeune inconnu qui nous a envoyé cette grille car c'est une excellente idée, bravo!!!



Si vous avez des suggestions à faire pour cette dernière page, n'hésitez pas à nous en faire part à l'adresse du Club Nintendo. Le sujet est entièrement libre: que ce soient vos dessins ou des entretiens avec des gens célèbres qui jouent avec une console Nintendo. Laissez libre cours à votre imagination et à vos plumes!

THE LEGEND OF

ZELDA

**SUPER
MARIO
BROS.**

Avec
Nintendo

*Encore plus
d'Aventures,
de Legendes,
de Mythes
et de Heros*

**SUPER
MARIO
BROS.**

2

ZELDA II
The Adventure of
LINK

